PASSATEMPOS • CURIOSIDADES • TESTE

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2
Nº 90
29/11/2001

A UNIÃO FAZ A FORÇA

Um é pouco, dois é bom, três é melhor ainda!

www.RECREIOONLINE.com.br

GRÁTIS LETRONIX

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi, 2 cartas do jogo LETRONIX e mais
4 fichas da coleção
Descobrindo a Língua Portuguesa

ISSN 1517-7467
9 771517 746002 90
12788/1

Brincar em turma é mais legal!

Chame todo mundo para se divertir com jogos superpoderosos

RAIA
Saiba mais sobre essa prima do tubarão

CLONE
Já pensou se você fosse dois?

PROTEJA SUA BASE!

Seja esperto para formar as palavras e defenda suas letras das Destrux!

O NOVO JOGO DA GROW!

As Destrux estão invadindo as bases Letronix!
Só você com seu robô pode salvá-las.
O novo jogo Letronix, da Grow, traz uma incrível batalha para você usar os Letronix da sua coleção.
Prepare seu exército e boa sorte.

À venda em lojas de brinquedos e hipermercados.

www.grow.com.br

GROW

© Editora Abril S.A. - Produzido sob licença de Abril Marcas Ltda.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Que trânsito!**
Fique de olho nas placas.

8 FIQUE LIGADO **Turma superpoderosa**
Dicas para brincar com os amigos.

14 FIQUE LIGADO **Clones**
Já imaginou se existissem cópias das pessoas?

16 ECOLOGIA SOS **Uma casa especial**
Um projeto que preserva a natureza.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 GAMES **Dinossauro**
Jogue com Aladar, Zini e Fila.

25 PASSATEMPO **Fique de olho**

26 BICHOS **Asas para nadar**
Saiba tudo sobre a raia.

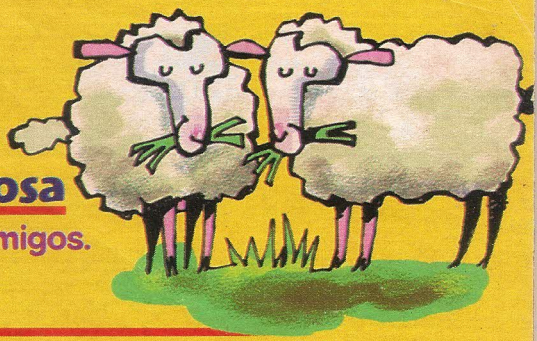
30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Brinque com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Veja as figuras e monte a frase.

40 CORREIO @ **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: DIVULGAÇÃO (MENINAS SUPER-PODEROSAS), TONY STONE (ARRAIA)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUANTOS DENTES TEM O TIGRE?

Rafael Sudré
Brasília - DF

O tigre adulto tem 30 dentes. Como nós, esse animal tem dois tipos de dentição, a de leite e a permanente. Quando os dentes definitivos caem, não são substituídos por outros. Os tigres comem até 40 quilos de carne em uma só refeição, mas depois de um almoço assim podem ficar até dez dias sem comer.

Consultoria: LUIZ SANFILIPPO (biólogo da Fundação Parque Zoológico de São Paulo), ASSESSORIA DA FIOCRUZ/BIO-MANGUINHOS, VLADI OLGA CONSIGLIERI (professora de farmácia da USP), MARCOS PONTES (astronauta em treinamento na Nasa) e RICKARDO GOMES (agrônomo).

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

COMO SÃO FEITAS AS VACINAS?

Neilton Antônio Araújo, 11 anos
Picos – PI

A maioria das vacinas é feita com os vírus e as bactérias que causam doenças. Primeiro eles são enfraquecidos em laboratório e depois diluídos em substâncias químicas. As vacinas fazem com que o corpo aprenda a se defender criando anticorpos, células especializadas em proteger o organismo de doenças. Assim, se depois de vacinado você tiver contato com o vírus ou a bactéria, os anticorpos entrarão em ação para defendê-lo.

VOCÊ SABIA QUE...

- **De todos os animais que participam de corridas, como cavalos, cachorros e camelos, os pombos são os mais velozes? Eles podem atingir uma velocidade de 177 quilômetros por hora.**
- **Em abril de 2001 um grupo de colombianos conseguiu derrubar 5.036 pratos em efeito dominó, sem quebrar nenhum? As peças formavam uma grande espiral e demoraram 3 minutos e 30 segundos para cair. O dominó levou 18 horas para ser montado.**

ONDE SURGIU O DOMINÓ?

Rebecca Nogueira, 12 anos
São Paulo – SP

O dominó foi inventado pelos chineses por volta de 200 a.C. e as primeiras pedras eram feitas de osso e de marfim. No século 18, os franceses jogavam com peças feitas de papel e carimbadas com chapas de madeira. O dominó foi trazido para o Brasil pelos portugueses no século 16 e era muito jogado pelos escravos.

RESPOSTA ELABORADA COM A COLABORAÇÃO DA PRÓPRIA REBECCA NOGUEIRA.

COMO OS ASTRONAUTAS FAZEM XIXI NO FOGUETE?

Christian Nery dos Santos
São Paulo – SP

Os astronautas fazem xixi em um tubo parecido com uma mangueira que fica em um local reservado da nave. O líquido passa por um processo de purificação e parte é aproveitada para produção de água no foguete. Todo o resto é trazido para a Terra e jogado fora.

POR QUE SÓ O PAPAGAIO É CAPAZ DE IMITAR A FALA HUMANA?

Ana Lúcia de Andrade, 11 anos
Mauá – SP

O papagaio não é a única ave capaz de fazer isso. A arara, o periquito, a maritaca e o mainá também podem imitar nossa fala e outros sons curtos e repetitivos que ouvem. Esses pássaros têm o bico torto e a língua mais arredondada e móvel do que outras aves. Isso os ajuda a controlar melhor a entrada e a saída de ar da glote, o órgão que ajuda na emissão de voz, permitindo que produzam vários sons diferentes e façam imitações.

teste

De olho

Você conhece as placas de trânsito? Veja o que significam algumas delas.

1

- A Região montanhosa.
- B Lombadas.
- C Loja de chapéus.

2

- A Vento lateral.
- B Plantação de cocos.
- C Árvore caída na estrada.

9

- A Área escolar.
- B Aeroporto.
- C Atravesse com um adulto.

10

- A Praia.
- B Pista irregular.
- C Região de serra.

11

- A Área com desmoronamento.
- B Pedreira.
- C Perigo: caminhões e pedras.

12

- A Ciclistas.
- B Passeio ciclístico.
- C Corrida de bicicletas.

13

- A Área de salto.
- B Animais selvagens.
- C Criação de renas.

14

- A Hotel.
- B Loja de móveis.
- C Alugam-se quartos.

na sinalização

3
- A Obras.
- B Área para cavar.
- C Precisa-se de trabalhadores.

4
- A Pista escorregadia.
- B Cuidado, curva.
- C Cobras na pista.

5
- A Estádio de futebol.
- B Quadra.
- C Cuidado, crianças.

8
- A Passagem de nível com barreira.
- B Cerca de madeira.
- C Trilhos de trem.

7
- A Área de camping.
- B Acampamento indígena.
- C Vulcões.

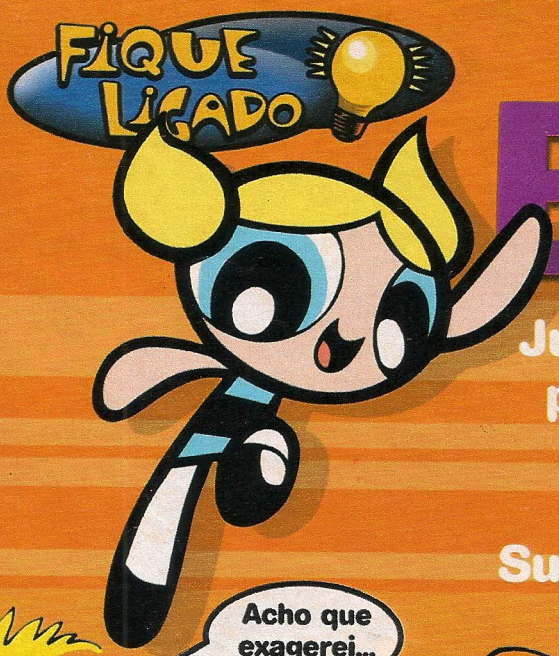
6
- A Área de pasto.
- B Vende-se leite.
- C Cuidado, animais.

VEJA O RESULTADO

De 0 a 5 respostas certas	Provavelmente você anda pela rua distraído e não presta muita atenção às placas. Fique mais atento e pergunte o que elas significam. Algumas são importantes também para os pedestres.
De 6 a 8 respostas certas	Você se saiu bem, mas ainda pode descobrir novidades. Algumas placas podem parecer estranhas, porém fique ligado porque elas até podem ser engraçadas.
De 9 a 14 respostas certas	Parabéns, piloto! Você é fera no assunto e provavelmente vai ser um bom motorista. Quando sai de carro deve reparar em todas as placas e até dar dicas do que significam.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

Respostas: 1B, 2A, 3A, 4A, 5C, 6C, 7A, 8A, 9A, 10B, 11A, 12A, 13B e 14A.



Em turm

Junte os amigos para se divertir tanto quanto as Meninas Super-Poderosas.

Lindinha, Florzinha e Docinho são garotas especiais. Mas é quando se juntam que elas ficam superpoderosas de verdade. Unidas, derrotam os mais terríveis vilões... e se divertem de montão.

Essas três amigas têm suas diferenças:

Faça as malas de brincadeira!

Você vai precisar de:

- 1 mapa múndi
- livros e revistas
- papel e lápis
- lápis de cor

Já pensou que legal se você e seus amigos pudessem sair para uma aventura bem maluca? Não? Então pense!

Procurem lugares em um mapa e depois investiguem a região, juntando informações de livros, revistas, jornais e sites da internet.

No papel tracem um roteiro, imaginando como iriam até lá, que caminho fariam, que pontos gostariam de conhecer, quanto tempo passariam em cada lugar.

Na hora de preparar a bagagem, o que cada um levaria na mala? Será melhor levar roupa de frio ou de calor? É bom pegar uma lanterna? Com tudo pronto, é só viajar! De brincadeira, claro.

No final vocês ainda podem desenhar as fotos que tirariam com a turma no Pantanal, na Amazônia ou no Egito.

História maluca

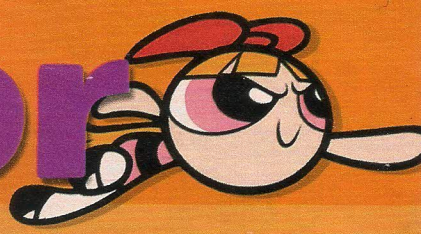
Você vai precisar de:

- papel e lápis

Um jogador é sorteado para ser o mestre. Os outros ficam em círculo com papel e lápis na mão.

O mestre faz perguntas como *Qual o nome do garoto?*, todos escrevem a resposta completa: *O garoto se chama Dagoberto*, por exemplo,

a é melhor



Docinho é esquentada e faz tudo sem pensar. Vive pegando no pé de Lindinha, que usa mais o coração do que a cabeça. Por sorte, Florzinha sempre chega para separar as brigas.

Apesar das discussões, elas se adoram e estão sempre juntas nas lutas e também nas brincadeiras. E estão certas: é mais legal fazer as coisas em turma.

Aproveite o tempo livre para reunir seus colegas e brincar. Confira algumas dicas legais de jogos e invente suas brincadeiras.

dobram a folha e passam o papel para a pessoa ao seu lado.

O mestre continua com perguntas: *Onde ele morava?*, *O que fazia?*, *O que encontrou?*. Cada jogador escreve uma resposta, dobra a folha e passa para o outro. No final, cada um lê em voz alta a história maluca da folha que está em suas mãos.

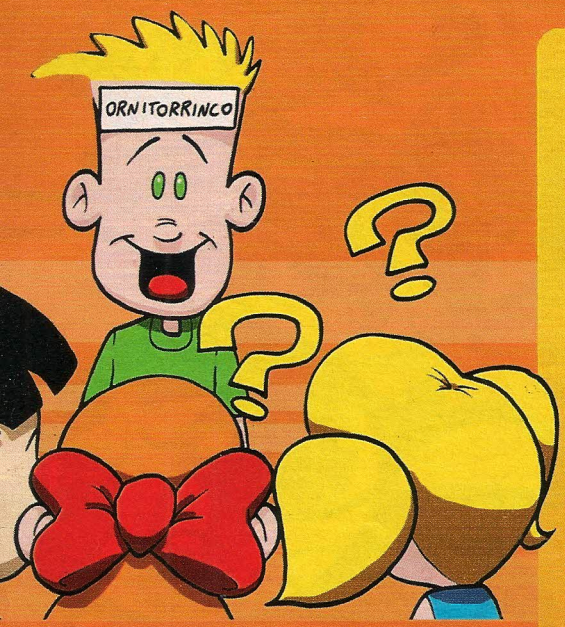
Que medo!

Você vai precisar de:

- 1 lanterna

Para criar um clima de suspense, apaguem as luzes. Um dos jogadores pega a lanterna, começa a inventar uma história arrepiante e pára em um trecho misterioso. Em seguida ele passa a lanterna para um amigo, que deve continuar a história. Vale falar de monstros, fantasmas, bruxas... Todo mundo sabe que a história é de mentira, mas não dá para evitar um frio na barriga e muitas risadas.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER



Quem eu sou?

Você vai precisar de:

- papel e lápis
- fita adesiva

Um dos participantes é sorteado e, sem ninguém ver, escreve em papeizinhos nomes de objetos, animais, personagens, plantas etc. Em seguida, gruda com fita adesiva um papel na testa de cada colega, com a parte escrita voltada para os outros jogadores.

Todos se sentam em círculo e cada jogador vai tentar adivinhar qual é sua identidade secreta. Para descobrir faça perguntas como *Sou um bicho?*, *Nasci no Brasil?*, *Tenho escamas?*. A turma deve responder apenas sim ou não.

O último a descobrir sua identidade secreta será o próximo a escrever os nomes nos papéis.

Dupla unida

Você vai precisar de:

- barbante
- bexiga

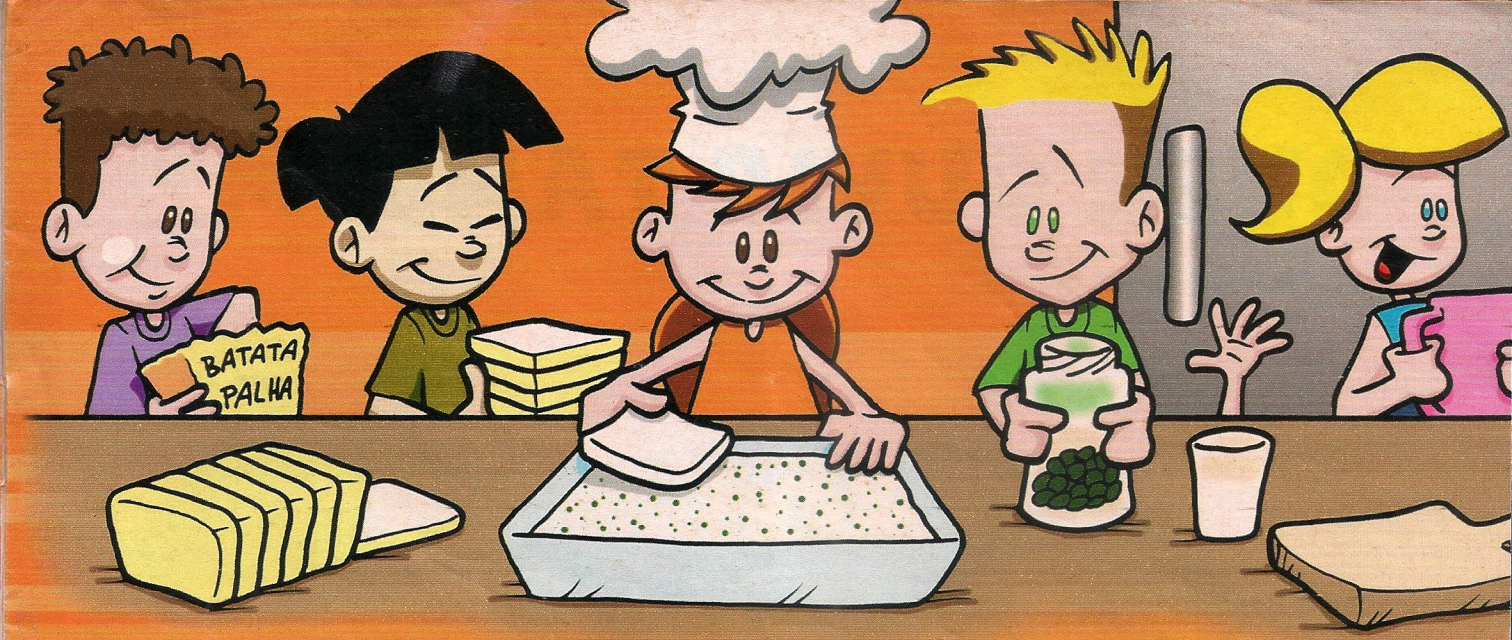
Amarre o barbante entre duas árvores ou pilares na altura do peito para fazer a divisão da quadra. De cada lado deve ficar uma dupla, sempre de mãos dadas.

Alguém solta a bexiga perto do barbante e cada dupla deve passar a bola para o campo oposto, usando qualquer parte do corpo ou soprando. Sem soltar as mãos.

Se a bexiga encostar no chão do seu campo, os adversários fazem um ponto. O jogo acaba quando um time fizer cinco pontos. Outra dupla entra em ação.

TEM MAIS!

- **Sessão de cinema**
  Se chover, chame todo mundo para assistir a um filme ou desenho. Aluguem uma fita e não se esqueçam da pipoca.
- **Tudo verdinho**
  Se vocês gostam de plantas, se reúnam para cuidar do jardim de casa.
- **Passeio de bicicleta**
  É divertido sair para pedalar em turma, mas nunca faça isso na rua. Em um parque vocês podem brincar de pilotos ou exploradores.
- **Faça um piquenique**
  Está um dia lindo e vocês não têm nada para fazer? Inventem



Supersanduíche

É legal chamar o pessoal para fazer e comer gostosuras na cozinha. Escolham a casa que vai ser o restaurante e confiram os ingredientes para que cada um escolha o que levar.

Dividam as tarefas, até mesmo a de limpar a bagunça, e deixem as missões mais perigosas como abrir latas e cortar alimentos para um ajudante adulto. Veja uma receita legal de sanduíche.

Você vai precisar de:

- 1 pão de fôrma sem casca
- 1 pires de azeitonas picadas
- 4 colheres de sopa de requeijão
- 1 lata de molho de tomate pronto
- queijo fatiado
- maionese
- catchup
- queijo ralado
- batata palha

1. Espalhe algumas fatias de pão em uma vasilha retangular.
2. Misture as azeitonas e o requeijão e passe sobre as fatias de pão.
3. Faça outra camada de pão, cubra com molho e fatias de queijo.
4. Cubra com pão, passe maionese, enfeite com catchup e queijo ralado.
5. Deixe a vasilha na geladeira por duas horas e sirva com batata palha.

um piquenique em um parque, uma praça ou até no quintal de alguém. Cada um leva um lanche ou bebida. Não se esqueçam de toalha, copos, guardanapos, pratinhos e sacos de lixo.

QUER OUVIR TAMBÉM?

ENTÃO EXPERIMENTE CRAZY SHOCKS!

AS PEDRINHAS QUE ESTALAM NA SUA BOCA E NO SEU OUVIDO.

Chupa Chups

WWW.CHUPACHUPS.COM

FIQUE LIGADO

CLONES

O homem já fez cópias idênticas de vários bichos.

Já pensou se, de repente, você desse de cara com um clone seu? Alguém igualzinho em tudo, da cabeça aos pés? Será que isso seria possível?

Os clones são cópias idênticas de outro ser vivo criadas em laboratório.

Até hoje, esse tipo de experiência só foi feito com animais. O caso mais famoso de clonagem é o da ovelha Dolly. Mas, depois dela, já foram clonados ratos, macacos, bezerros e outros animais.

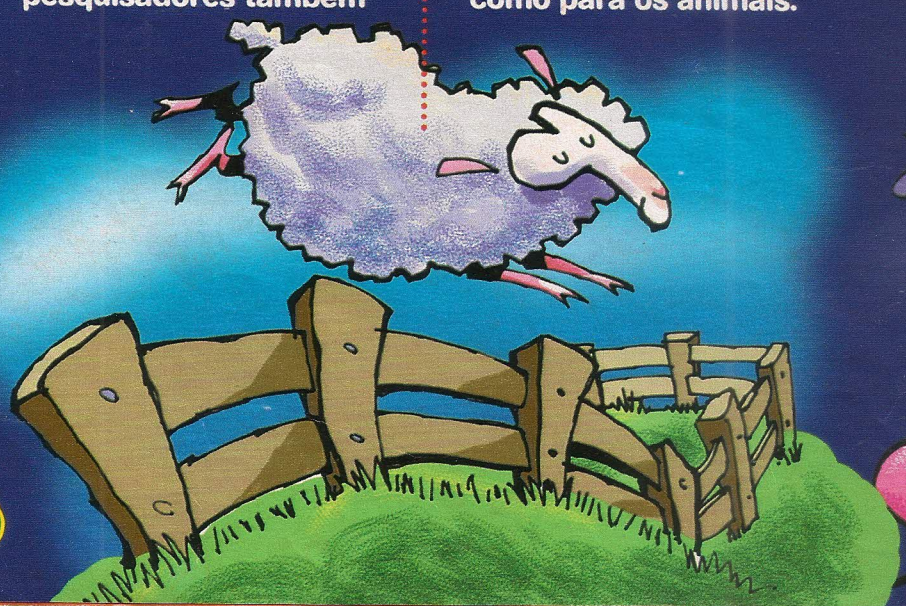
E as pessoas?

Após várias clonagens de bichos, os cientistas começaram a pensar em clonar seres humanos.

No entanto, muitas pessoas acham que não se deve fazer isso. Alguns pesquisadores também preferem que a clonagem seja usada apenas para estudar as células e entender melhor nosso organismo.

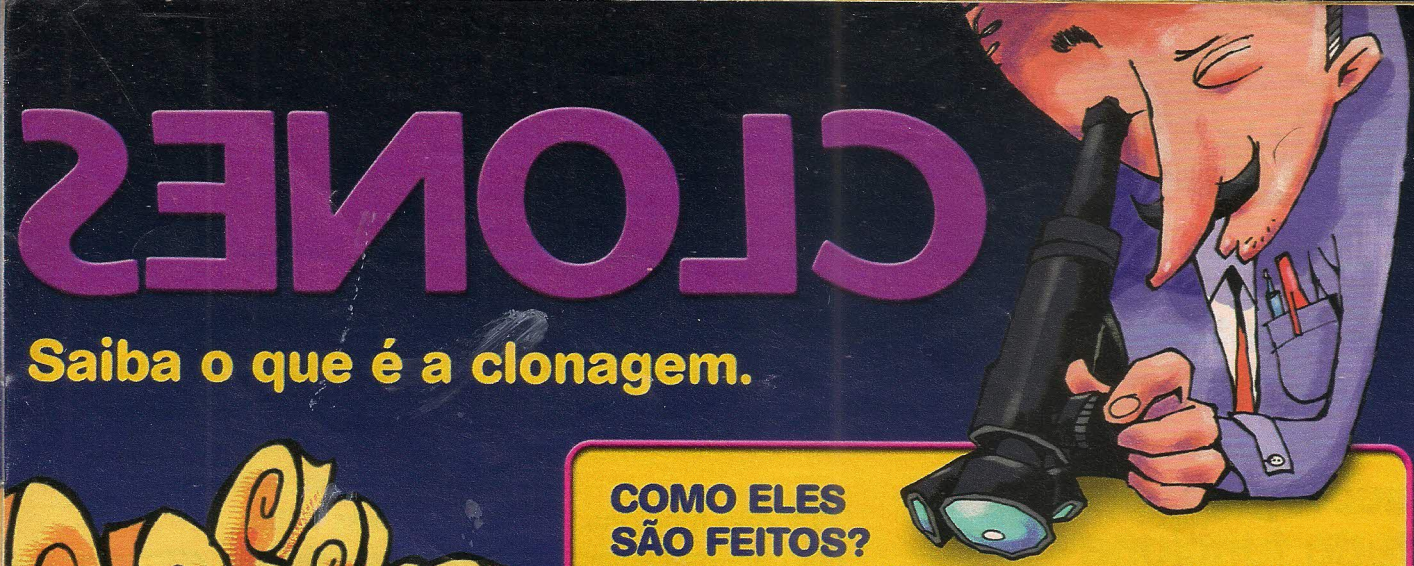
Mesmo que algum cientista consiga clonar um ser humano algum dia, isso ainda vai demorar muito tempo, pois é necessário ter técnicas ainda mais aperfeiçoadas.

É bom lembrar também que os clones só se parecem com os originais na parte física. Não há como passar para outro ser vivo os sentimentos, a memória e o jeito de quem foi copiado. Isso vale tanto para as pessoas como para os animais.



CLONES

Saiba o que é a clonagem.



COMO ELES SÃO FEITOS?

Veja como os cientistas fizeram a ovelha Dolly e alguns outros bichos.

1 Retira-se o núcleo da célula de um animal. Lá dentro estão todas as **características** do bicho.

2 O **núcleo** é colocado em um óvulo de outro animal. (O óvulo é um tipo de célula que serve para reprodução.)

3 O óvulo começa a se **desenvolver** para dar origem a um filhote.

4 Quando **nasce**, ele é igualzinho ao primeiro bicho.

O óvulo e o núcleo da célula são unidos por uma carga elétrica.

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Você sabia que...

- Ainda não é possível clonar um dinossauro, pois as técnicas atuais exigem células vivas?
- Os cientistas vão tentar clonar um mamute usando células conservadas de um bicho de 23 mil anos encontrado congelado na Sibéria?
- Alguns pesquisadores acreditam que a clonagem pode salvar bichos em extinção?
- A clonagem de vegetais já era feita na Antiguidade? Aliás, a origem da palavra clone vem do grego klon, que quer dizer broto.

ECOLOGIA SOS

UMA CAS

Os cientistas imaginaram uma casa ecológica, onde tudo funciona sem estragar o meio ambiente. Veja como seria a casa ideal.

No **telhado**, feito de madeira coberta com pedras e terra, pode-se plantar uma horta.

Enfeites, **brinquedos** e **móveis** são de garrafas, latas e caixas recicladas.

Os **lençóis** e as **toalhas** são de fibras feitas de garrafas plásticas recicladas.

O **fogão** funciona com energia solar ou lenha. O calor da queima da madeira também aquece a água do banho.

A **casa** é de madeira tirada de áreas reflorestadas. Há muitas janelas para aproveitar a luz do sol.

A **escada** é de pneus para reaproveitar a borracha que demora muito tempo para se decompor na natureza.

O **sofá** é de couro vegetal, feito do látex das árvores. Os vasos são de latas e garrafas coloridas.

O **jardim** é adubado enterrando-se restos de frutas e verduras.

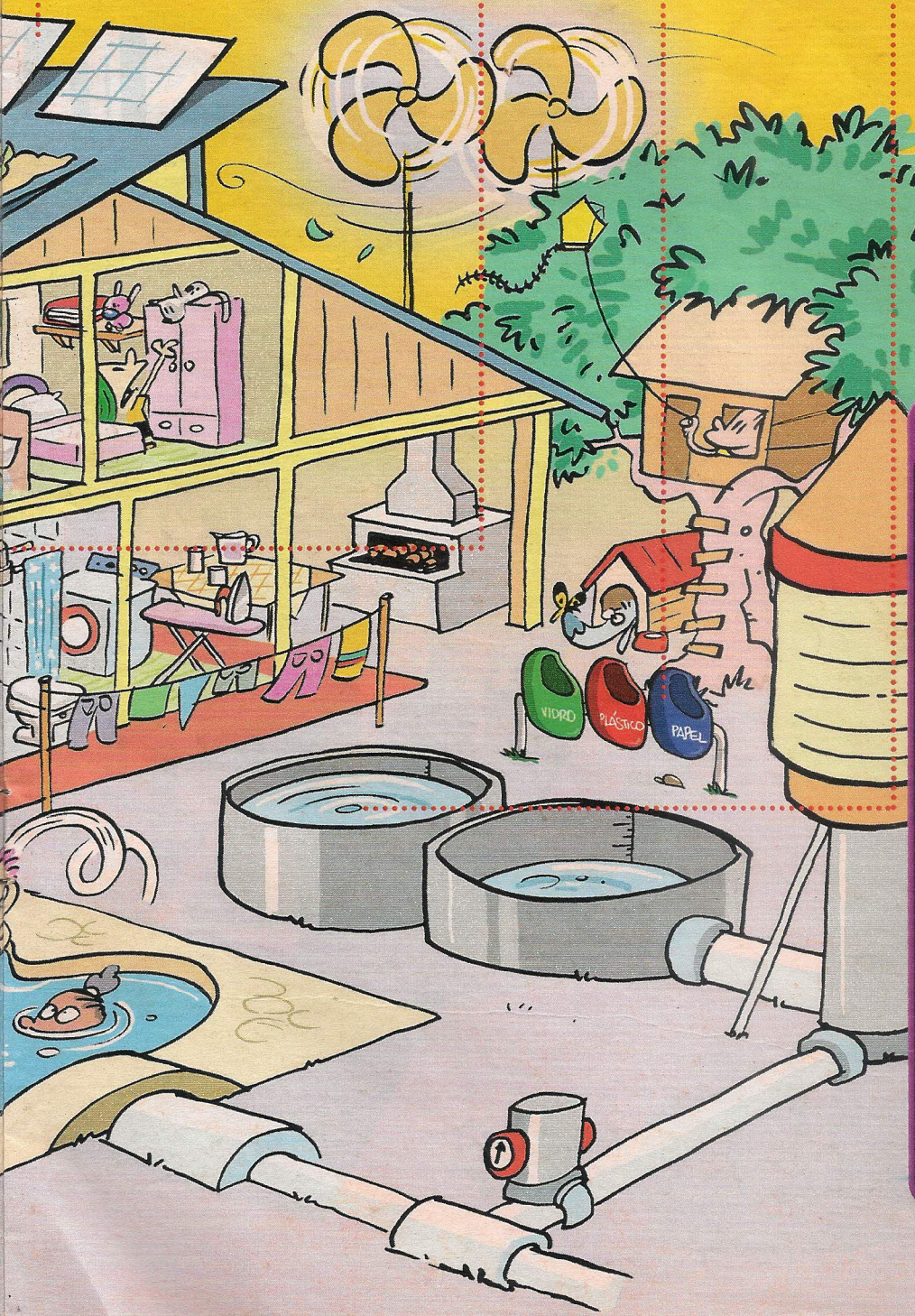
A DIFERENTE

Painéis captam a energia solar e cata-ventos, a energia dos ventos para a televisão, o computador e outros eletrodomésticos.

As **torneiras** e os **chuveiros** têm sensores que desligam automaticamente quando ninguém está utilizando.

Há várias **latas de lixo** para separar plástico, papel, latas, restos de comida etc.

A **água** da piscina é tratada com gás ozônio ou sais de potássio porque o cloro pode prejudicar o ambiente. A água que sobra da limpeza da piscina e a da chuva são guardadas para limpar a casa e irrigar o jardim.



Consultoria:
MÁRCIO ARAÚJO,
diretor do Instituto para Desenvolvimento da Habitação Ecológica.

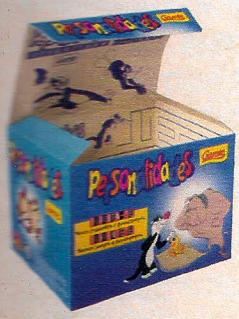
ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

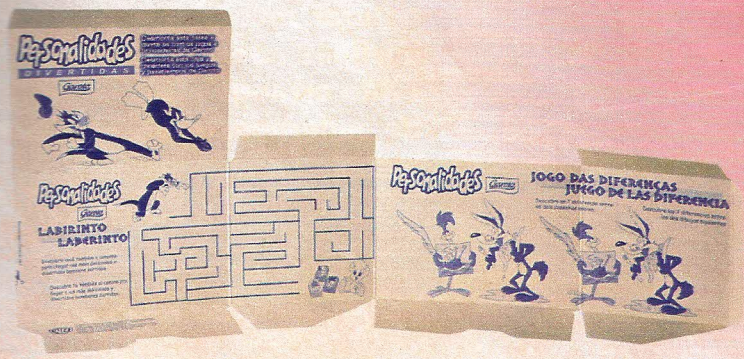
E a sua casa?

Dicas para deixar sua casa mais ecológica:

- Não deixe luzes acesas sem precisar.
- Feche bem torneiras e chuveiros.
- Não ligue o som, a TV e o computador ao mesmo tempo.
- Separe materiais que podem ser reciclados, como papel, latas e plásticos.
- Aproveite a claridade natural, mantendo as cortinas abertas.
- Não arranque folhas de cadernos. Use blocos e cadernos antigos como rascunho ou para desenhar.

Eles estão loucos para sair e brincar com você.





LOONEY TUNES

Personalidades

Garoto

A caixa de bombons recheada de brincadeiras.

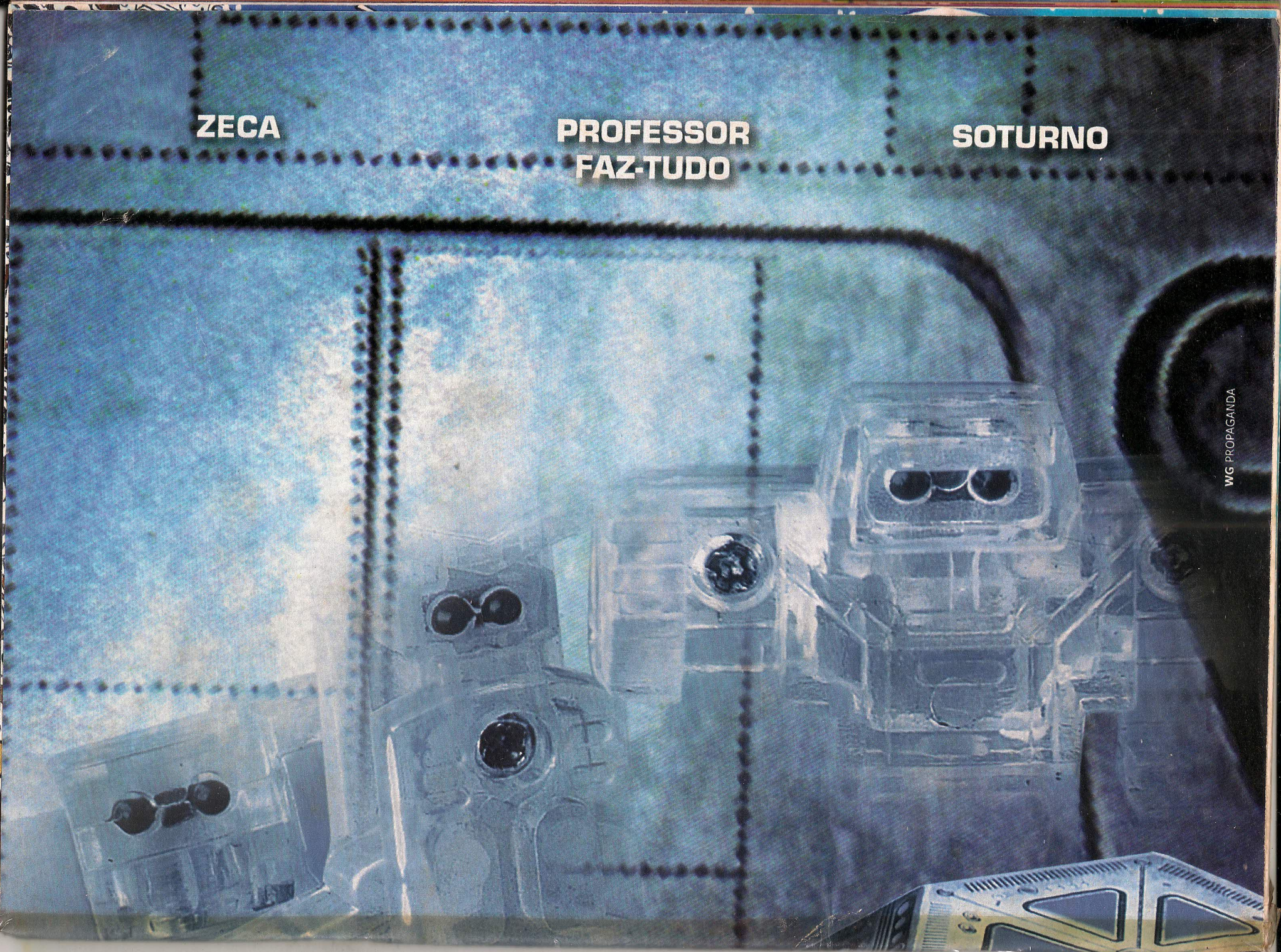
LOONEY TUNES, personagens, nomes e todos os elementos relacionados são marcas e © de Warner Bros.
W/Brasil

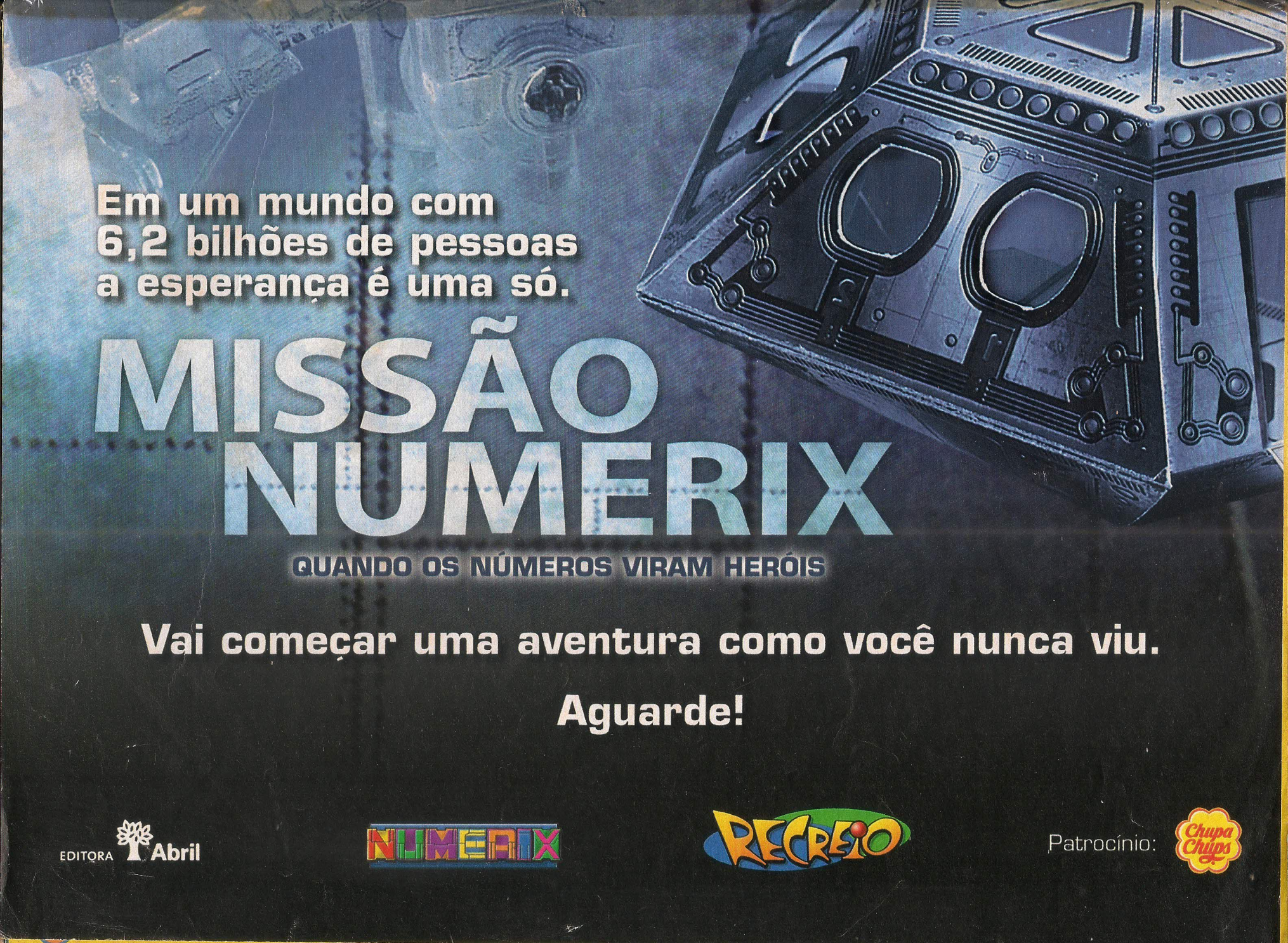
PASSATEMPO

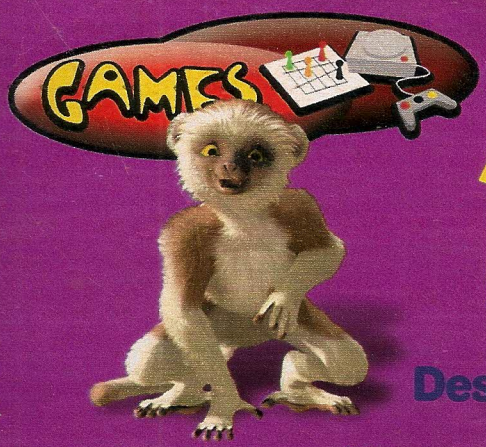
Cadê?

Os cavaleiros querem salvar a princesa e o dragão não está nem aí. E você? Não quer achar os objetos em destaque?

Resposta na página 42.


ZECA
PROFESSOR
FAZ-TUDO
SOTURNO
WG PROPAGANDA


Em um mundo com
6,2 bilhões de pessoas
a esperança é uma só.
MISSÃO
NUMERIX
QUANDO OS NÚMEROS VIRAM HERÓIS
Vai começar uma aventura como você nunca viu.
Aguarde!
EDITORA Abril
NUMERIX
RECREIO
Patrocínio:
Chupa Chups



Aventura na Pré-História

Descubra os segredos do game *Dinossauro*.

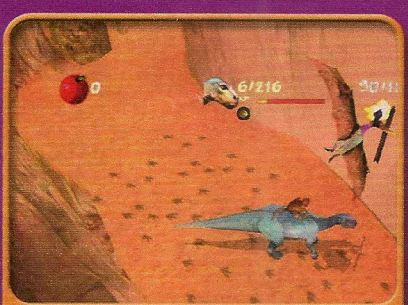
Imagine se você fosse o comandante de uma turma de bichos pré-históricos lutando pela sobrevivência. No jogo *Dinossauro*, baseado no filme da Disney e lançado em português para PC, você guia a turma em uma aventura que mistura estratégia e RPG.

É possível controlar Aladar, Zini ou Flia, acionando um de cada vez ou todos juntos. Cada um tem suas habilidades e é preciso saber usá-las.

No jogo o planeta foi devastado ao se chocar com um meteoro. Aladar e seus amigos enfrentam perigos para procurar pela lendária Terra Prometida, onde esperam encontrar abrigo e alimento.

Vença os bichões para habilitar fichas novas no item *Enciclopédia Virtual* do CD.

Coloque Zini na garupa de Aladar para cruzar lagos e rios, pois ele não sabe nadar.



Fique ligado nas pegadas: elas indicam quando há predadores perigosos por perto.

DIVULGAÇÃO

Os personagens

Aladar ▸ Corajoso, ele combate os predadores e defende a turma. Com rabadas e cabeçadas derruba árvores para fazer pontes.

Zini ▸ Um lêmure cheio de truques, capaz de saltar e escalar rochas. Ele se livra de inimigos atirando pedras.

Flia ▸ Ágil, essa fêmea de pterodáctilo sabe voar e é ideal para reconhecer novos territórios e localizar perigos.

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Descubra dez objetos que aparecem nas duas cenas abaixo.

Resposta na página 42.

CÉSAR CAVELAGNA

A PRIMA DO

Achatada e dona de grandes nadadeiras, a

Você nunca vai ver outro bicho assim. Com grandes nadadeiras que lembram asas, a raia não se parece com nenhum outro peixe, nem com o tubarão, seu parente mais próximo.

Apesar de diferentes, os dois fazem parte da mesma família, a dos condrictes. Esse nome esquisito indica que eles têm o esqueleto formado apenas por cartilagem.

O corpo da raia é bem achatado, ideal para quem vive escondida na areia. Por causa da sua cor, ela consegue se camuflar no fundo do mar para escapar de predadores como os tubarões. Isso mesmo! Embora sejam parentes, eles não são amigos.

BOCA
Na parte debaixo ficam a boca e as fendas branquiais, por onde sai a água usada na respiração.

OLHOS
Ficam ao lado dos espiráculos, por onde entra água com oxigênio.

A FICHA DO BICHO

Tamanho ▸ varia de acordo com a espécie. Pode medir de 15 centímetros a 7 metros de uma ponta a outra das nadadeiras.
Onde vive ▸ oceanos do mundo todo.
Número de espécies ▸ cerca de 450.
Alimentação ▸ crustáceos, ouriços, moluscos, peixes e plâncton.

CONSULTORIA:
JOSÉ LIMA DE FIGUEIREDO,
professor do Museu de Zoologia da USP

TUBARÃO

raia é um peixe muito diferente.

Algumas raias fuçam o fundo do mar para encontrar caranguejos e outros bichos apetitosos, que elas adoram comer.

Outras nadam em busca de comida ondulando suas grandes asas. É o caso da raia-jamanta, que pode medir 7 metros de uma ponta a outra e pesar 1.500 quilos! Apesar de todo o tamanho, essa gigante é inofensiva.

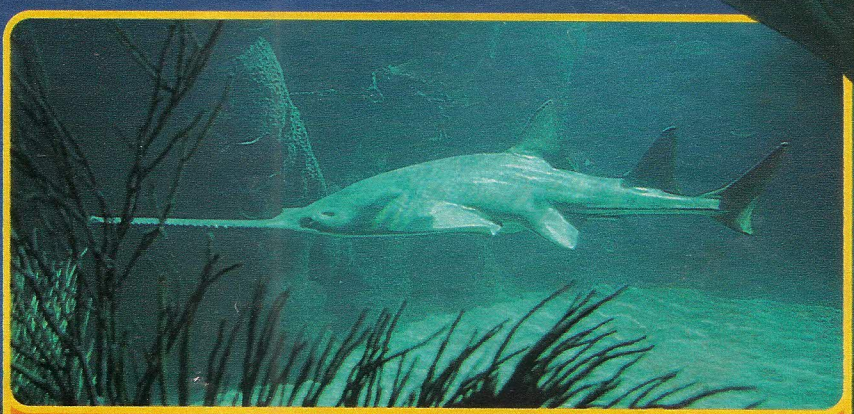
Aliás, nenhuma raia costuma ser agressiva, mas certos tipos possuem armas poderosas para se defender ou atacar presas.

Certas espécies dão choques usando órgãos elétricos que têm no corpo. Outras possuem espinhos venenosos na cauda.

CAUDA
Pode ter ferrões ou espinhos que ela usa para se defender.

NADADEIRA
De tão grande, parece uma asa.

FOTO: LUCIANO CANDISANI



FOTOS: CORBIS

Que peixe é este?

Parece um tubarão, mas na verdade é uma espécie diferente de raia, que vive em mares, rios e lagos. Conhecido como peixe-serra, esse bicho tem o corpo alongado e é parecido com o tubarão-serra.

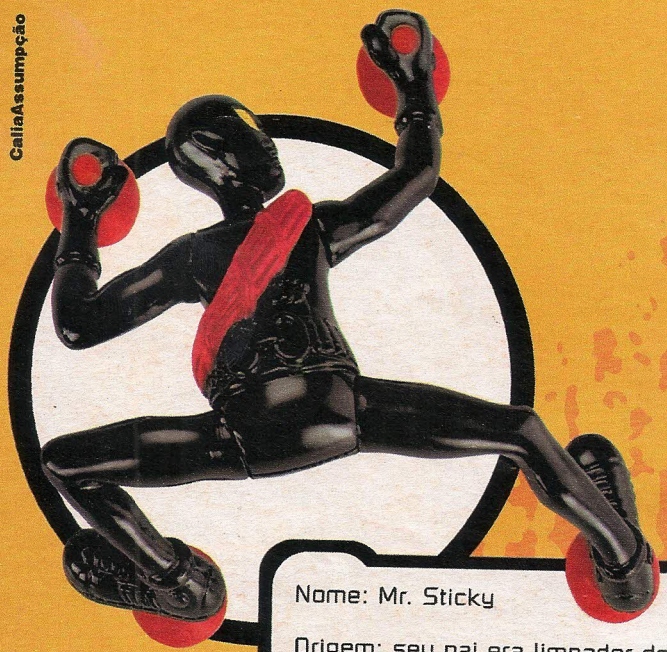
A principal diferença entre eles é que o peixe-serra tem as fendas branquiais na parte debaixo do corpo, como as outras raias, e não na lateral da cabeça, como os tubarões. Os dois primos usam suas serras para se defender.

De onde vêm os filhotes?

Algumas espécies de raia dão à luz filhotes já completamente formados, mas outras colocam ovos. Os ovos de raia têm um formato engraçado: parecem uma almofada com pontas compridas. Eles se prendem a pedras, areia ou plantas.

Diversão disfarçada de pirulito.

CaliaAssumpção



Nome: Mr. Sticky

Origem: seu pai era limpador de janelas de edifícios altos. Dizem que a mãe era uma mosca.

Principais características: corpo magrelo, mãos e pés de ventosas, gruda nas paredes como um inseto, adora escalar.

Esconderijo: é secreto, mas foi visto recentemente dentro das embalagens de Chupa Surprise.

Chupa Surprise Agente Secreto.
Eles são coloridos, se mexem, têm luzes e sempre pegam você de surpresa.
Investigue os seus.

Nome: Human Bomb

Origem: foi acidentalmente criado por uma fábrica de fogos de artifício. Exageraram na pólvora.

Principal característica: temperamento explosivo.

Esconderijo: só consegue conter suas explosões dentro das embalagens de Chupa Surprise.

Nome: Destroyer

Origem: tentou ser galã de cinema, mas descobriu sua verdadeira vocação no mundo da espionagem secreta.

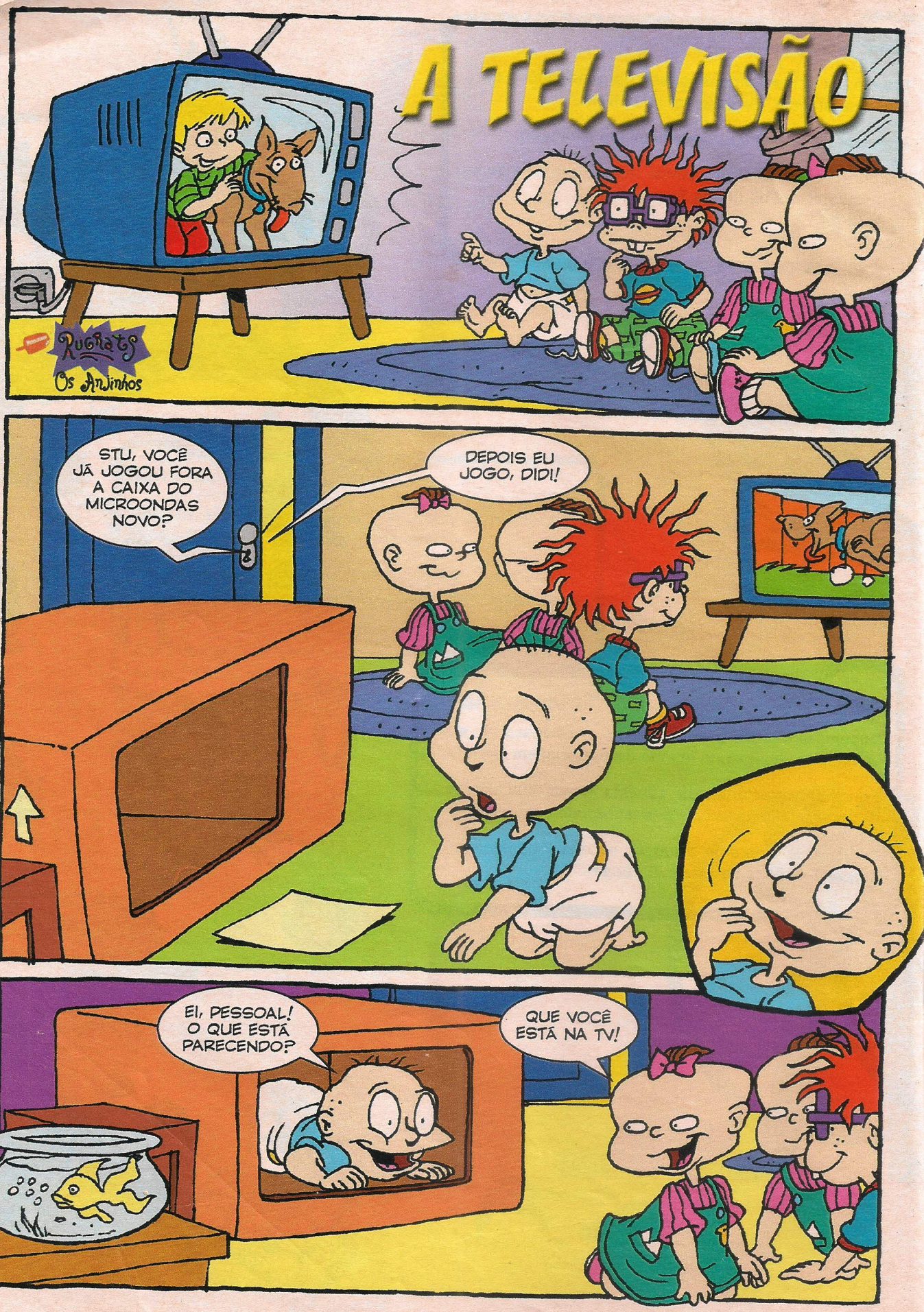
Principais características: cabelos loiros, olho biônico, roupa azul equipada com acessórios de destruição.

Esconderijo: gosta de arquitetar seus planos dentro das embalagens de Chupa Surprise.

Novas surpresas pra você !!

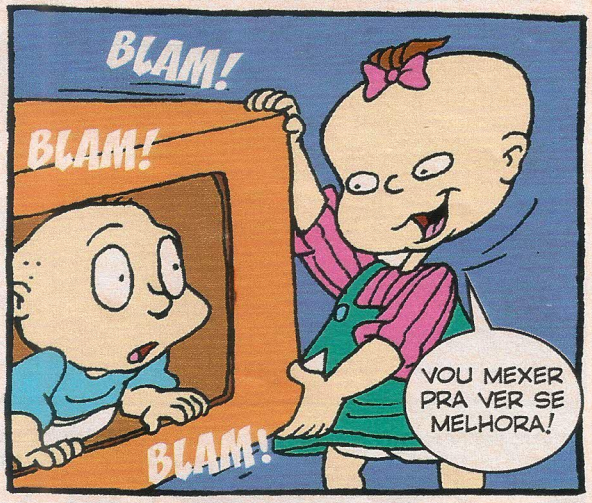
www.chupachups.com

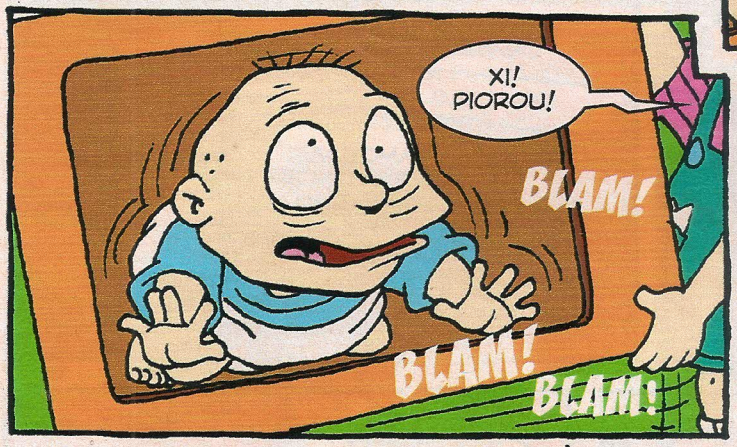
A TELEVISÃO



COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

MAS A IMAGEM NÃO ESTÁ MUITO BOA!


BLAM!
BLAM!
BLAM!
VOU MEXER PRA VER SE MELHORA!


XI! PIOROU!
BLAM!
BLAM!
BLAM!

BLERG! JÁ CHEGA!
O SOM ESTÁ PÉSSIMO TAMBÉM!

É PORQUE FALTA A ANTENA!

ISTO DEVE SERVIR! CAPTA ATÉ MARTE!

BOA TARDE! O TELEJORNAL DO BEBÊ ESTÁ COMEÇANDO!

E JÁ VAI ACABAR! VAMOS VER SE TEM UM CANAL DE ESPORTES!
CLIC!

TOC!
EI! NÃO GOSTO DE JOGO DE TÊNIS!
TOC!
TÓIM!
VAMOS VER O QUE TEM EM OUTRO CANAL!
CLIC!
E AGORA, O PROGRAMA AVENTURAS SUBMARINAS!
QUE MAR MAIS PARADO! NÃO FAZ NENHUMA ONDA! HÃ! HÃ! HÃ!
SPLASH!

QUE PROGRAMA MOLHADO!

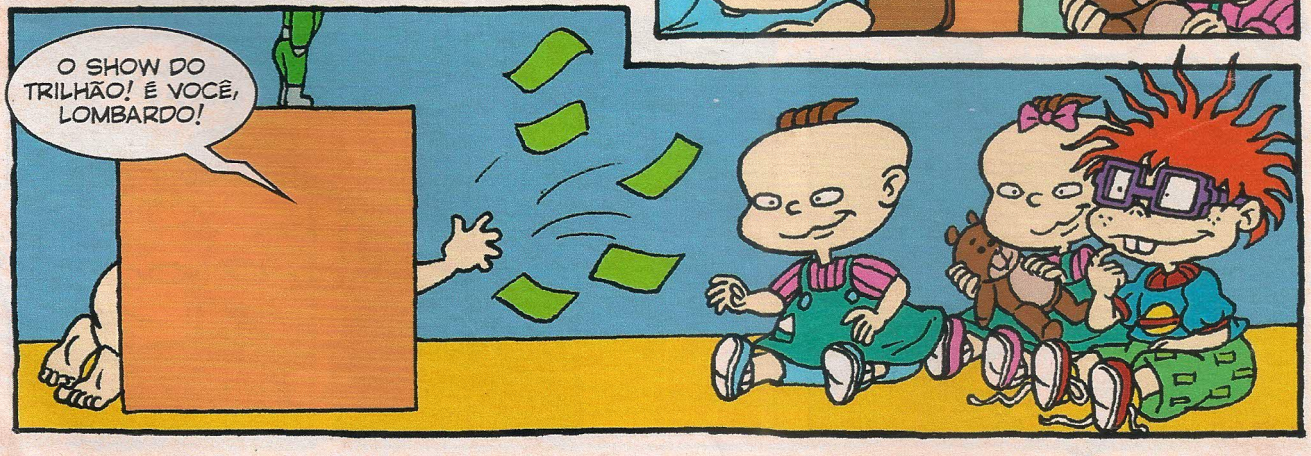
VAMOS PRA OUTRO CANAL!
CLIC!

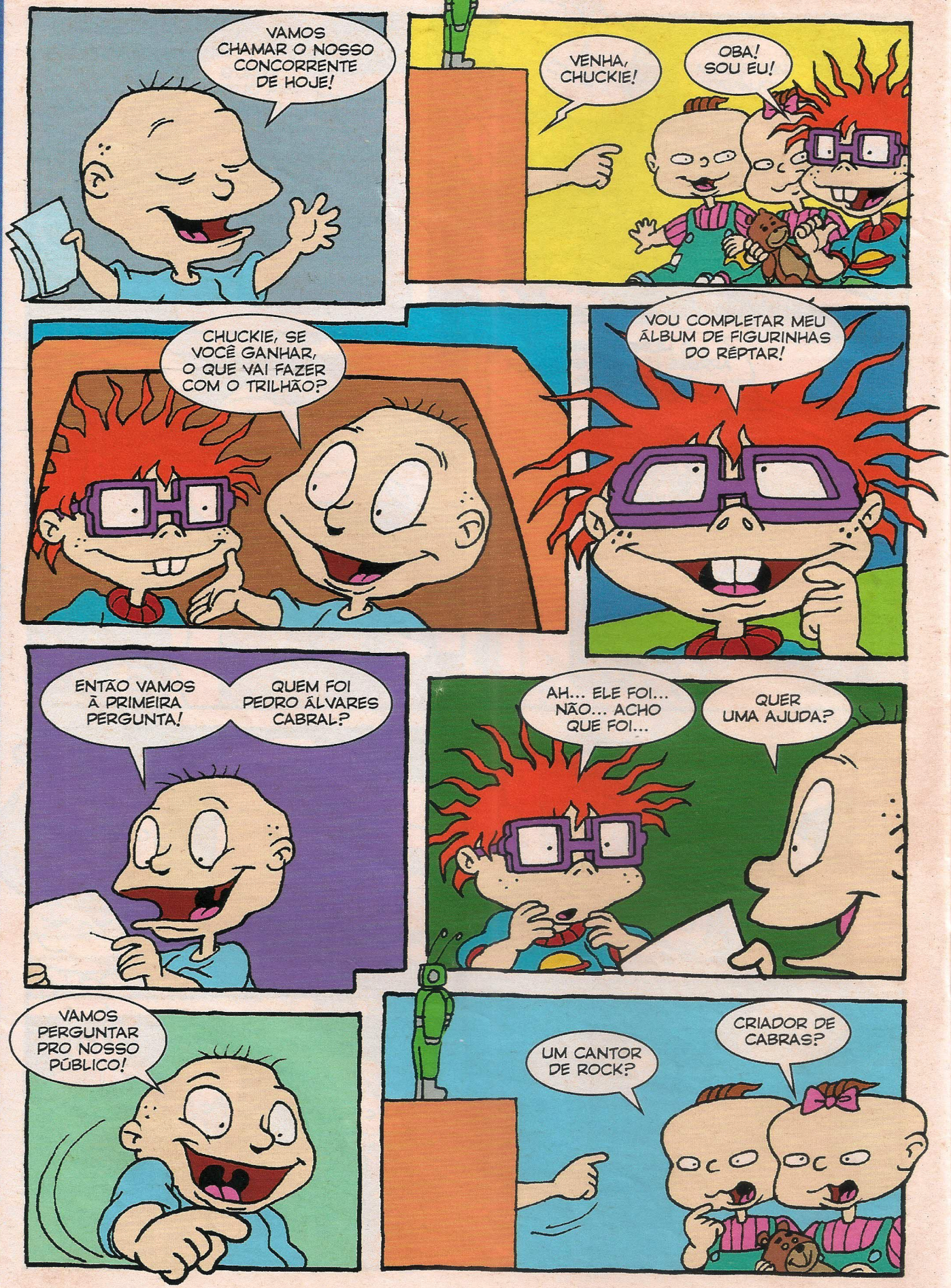
O MUNDO ANIMAL APRESENTA: A FASCINANTE VIDA SELVAGEM DO URSINHO DE PELÚCIA!

EM SEU AMBIENTE NATURAL, O QUARTO DO BEBÊ!
AI! QUE FOFINHO!

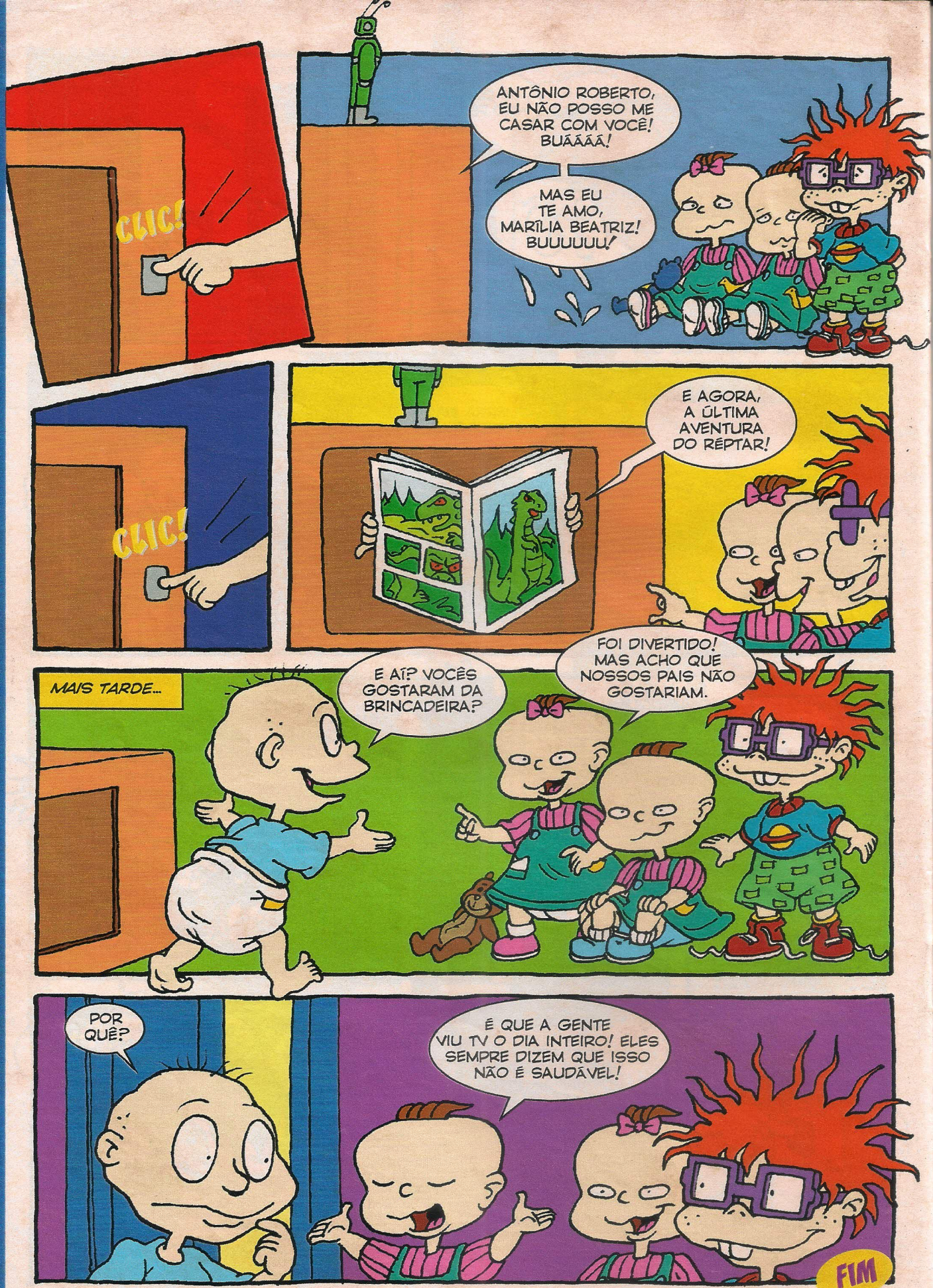
EU QUERO!

VAMOS VER OUTRA COISA!
CLIC!


O SHOW DO TRILHÃO! É VOCÊ, LOMBARDO!


VAMOS CHAMAR O NOSSO CONCORRENTE DE HOJE!
VENHA, CHUCKIE!
OBA! SOU EU!
CHUCKIE, SE VOCÊ GANHAR, O QUE VAI FAZER COM O TRILHÃO?
VOU COMPLETAR MEU ÁLBUM DE FIGURINHAS DO RÉPTAR!
ENTÃO VAMOS À PRIMEIRA PERGUNTA!
QUEM FOI PEDRO ÁLVARES CABRAL?
AH... ELE FOI... NÃO... ACHO QUE FOI...
QUER UMA AJUDA?
VAMOS PERGUNTAR PRO NOSSO PÚBLICO!
UM CANTOR DE ROCK?
CRIADOR DE CABRAS?

FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


CLIC!
ANTÔNIO ROBERTO, EU NÃO POSSO ME CASAR COM VOCÊ! BUÁÁÁÁ!
MAS EU TE AMO, MARÍLIA BEATRIZ! BUUUUUU!
CLIC!
E AGORA, A ÚLTIMA AVENTURA DO RÉPTAR!
MAIS TARDE...
E AÍ? VOCÊS GOSTARAM DA BRINCADEIRA?
FOI DIVERTIDO! MAS ACHO QUE NOSSOS PAIS NÃO GOSTARIAM.
POR QUÊ?
É QUE A GENTE VIU TV O DIA INTEIRO! ELES SEMPRE DIZEM QUE ISSO NÃO É SAUDÁVEL!
FIM

PASSATEMPO

Olhe de novo

Ajude o Chuckie a encontrar a chave que serve nesta fechadura.

COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

Resposta na página 42.

www.recreionline.com.br

RAIAS

Mergulhe no site da RECREIO para ver esse bicho.

ENQUETE DA SEMANA

O que você mais gosta de fazer nas férias?

- ☐ Brincar ao ar livre.
- ☐ Brincar dentro de casa.
- ☐ Tomar banho de mar ou de piscina.
- ☐ Jogar videogame.
- ☐ Navegar na Internet.
- ☐ Praticar esportes.
- ☐ Ler livros e revistas.

SUPERBRINCADEIRA

Divirta-se no RECREIONLINE com as Meninas Super-poderosas e veja dicas de vídeos dessas heroínas.

VOTE NO RECREIONLINE!

Estamos concorrendo ao prêmio IBEST 2002 de melhor site infantil.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Redatora-Chefe: Andréa Barros

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Cláudio Fragata, Luise Takashina e Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual o país que ajuda a fazer café?
O Equador. (É coador.)
Débora Colombo
Três Coroas – RS

Qual é a diferença entre um sorriso e o segundo dedo da mão, a partir do polegar?
Um sorriso indica prazer, e o dedo, indicador.
Marcelo Tadeu Próspero
Indaiatuba – SP

O que é um pontinho amarelo em cima do poste?
Um yellowtricista.
Ana Júlia Lima
Rio de Janeiro – RJ

Qual a palavra que nunca diz a verdade?
Somente.
Leonardo Rodrigues
Aracaju – SE

O que é que tem atrás da estrela?
O peito do xerife.
Leticia Costa e Silva Portes de Faria
São Paulo – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda. telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda. Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda. tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 90 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo tel. (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

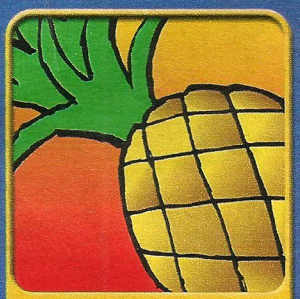
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
IVC

LETRONIX R

DESAFIO

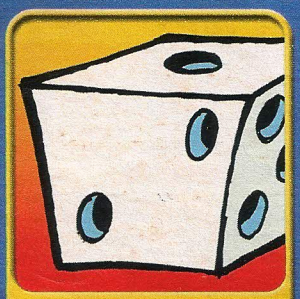
Para formar um ditado popular, retire do nome das figuras as letras indicadas pelas setas. Siga o exemplo.

Resposta na página 42.



A B A C A X I

C A



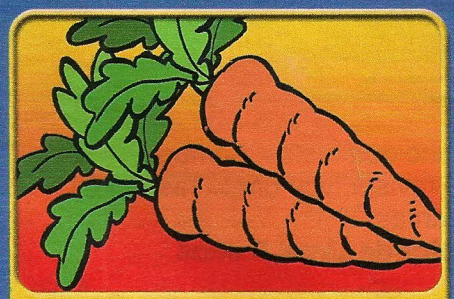
D A

M A

C A

C O

N O



E U S

G A

L H O

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

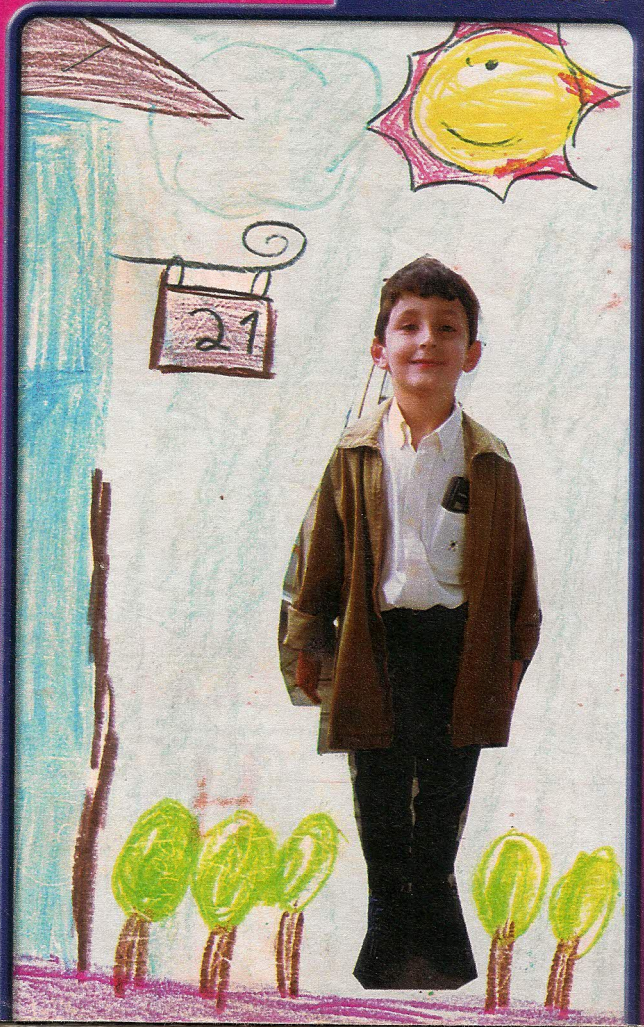
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

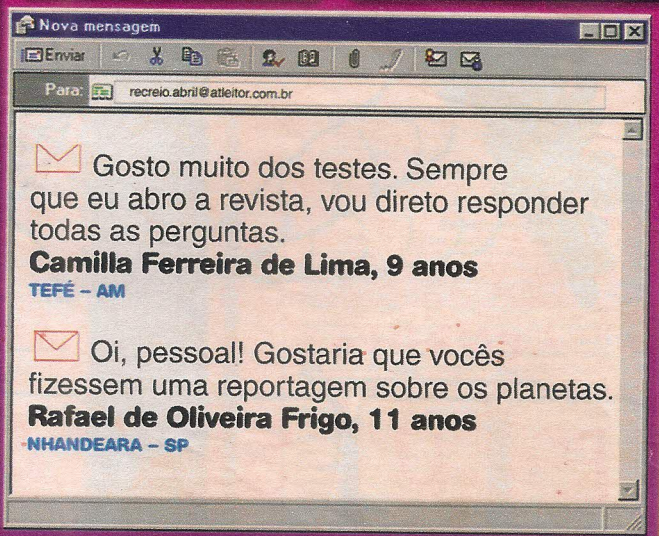
A Ana Paula Petry, de 8 anos, sempre capricha na fantasia de Carnaval.
CURITIBA – PR

Foi Thalita Almeida, de 12 anos, que desenhou esta Florzinha.
OSASCO – SP

O Caio Guedes Buzzo fez esta montagem bem legal com a sua foto.
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP



O Guilherme Ferri Oddone adora os passatempos da revista.
SÃO PAULO – SP



O palhacinho foi desenhado pela Laís Maria Ortigosa, de 6 anos.

Barra Bonita – SP

Pessoal!
Vocês poderiam fazer alguns LETRONIX que acendessem, como uma lanterna. Seria bem legal!

ROBERT CAVALCANTE
SÃO PAULO – SP

Esta é a professora Milu, que a Ceres Oliveira Pedrosa desenhou.

Mombaça – CE

A Isabela Kachan, de 7 anos, adora brincar com bonecas.

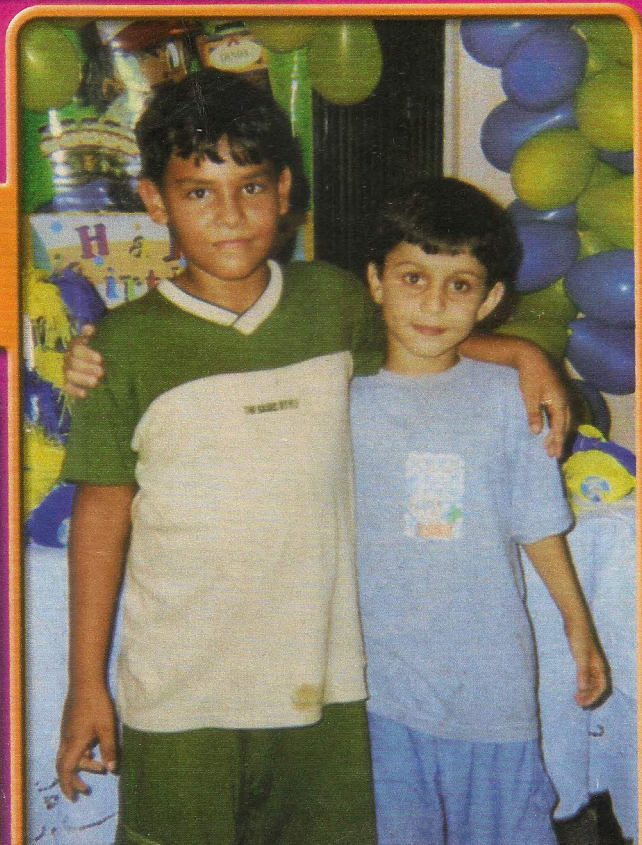
SÃO PAULO – SP

A revista é:
Responsável
Educativa
Criativa
Radical
Especial
Infalível
Ótima.

BRUNO CORRÊA DIAS
SÃO PAULO – SP

Somos da escola Ernani Giannico e adoramos a matéria sobre castores.

TREMEMBÉ – SP



Estes são os amigos Daniel Grijó, de 8 anos, e Luiz Otávio.

VALENÇA – RJ

O Garfield foi feito pelo Marco Bernasconi.

RIO DE JANEIRO – RJ

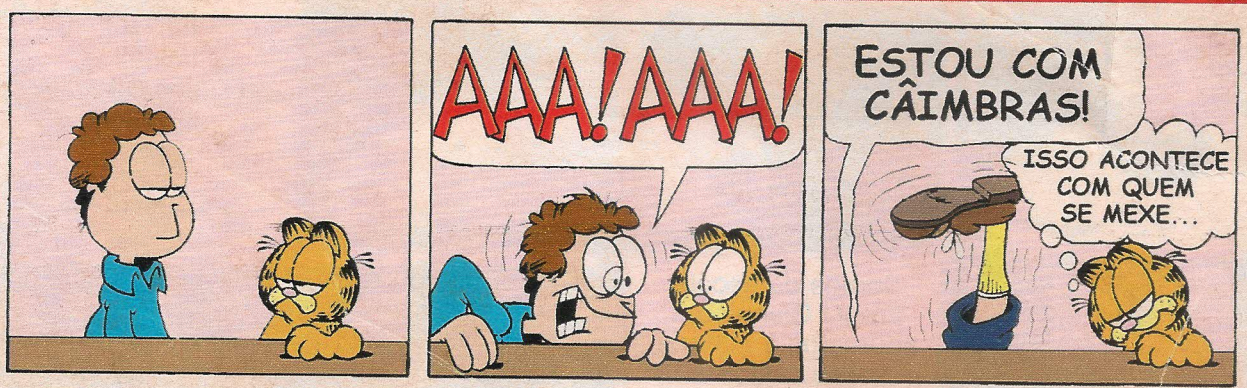
TIRINHAS!

Meg

por **Curfman**

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

Garfield



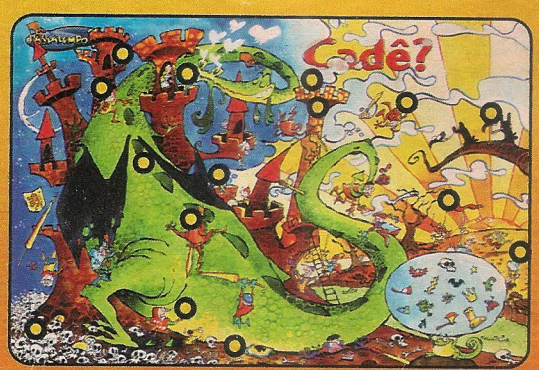
por **Jim Davis**

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 25

Páginas 20 e 21



Página 37

A chave certa é a **C**.

Página 39

Frase correta: CADA MACACO NO SEU GALHO.

Os Digimon não têm medo de apanhar

EDITORA Abril

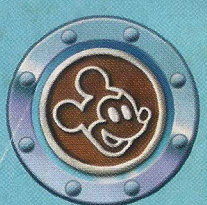
Pegue o batedor na revista Digimon nº 9

© 2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation

Já nas Bancas!

PASSATEMPO® TOP

LIGUE OS PONTOS E DESCUBRA COMO OS PERSONAGENS DO PASSATEMPO TOP CHEGARAM AO FUNDO DO MAR.



Acesse www.nestle.com.br/passatempo e divirta-se como nunca.

Nestlé São Luiz

LOWE LINTAS & PARTNERS